

PERMAINAN TRADISIONAL DAN KEARIFAN LOKAL KAMPUNG DUKUH GARUT SELATAN JAWA BARAT

2

Oleh: Dasrun Hidayat¹

ABSTRAK

Konteks masalah penelitian ini yaitu mengenai makna pelestarian permainan tradisional, dengan fokus kajian perihal nilai-nilai kearifan lokal permainan konclong meliputi konsep dasar dan pola permainan, klasifikasi permainan, aturam dasar permainan. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan berupa manfaat permainan tradisional. Untuk meneliti fokus permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, metode etnografi sebagai alat penelitian dengan paradigma konstruktifis. Diharapkan melalui alat tersebut, peneliti dapat memberikan makna kembali terhadap keberadaan permainan tradisional, berdasarkan pengamatan situasi penelitian. Hasil yang diperoleh bahwa warga Kampung Adat Dukuh masih menanamkan konsep dasar permainan konclong dari generasi ke generasi. Orangtua maupun anak-anak memahami nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung pada permainan tradisional konclong meliputi nilai motorik, kognitif dan nilai moral yang perlu dilestarikan.

Kata kunci : Konsep dasar, nilai-nilai permainan, kearifan lokal.

PENDAHULUAN

“Umpimpa alaiikum gambreng” Mak Ija pake baju rombeng.....hore horeee” inilah petikan awal untuk menentukan langkah permainan tradisional. Sumber suara yang keluar dari mulut-mulut yang mungil itu, sangat jelas dan tidak akan pernah lekang oleh waktu. Namun, pada kenyataannya suara itu pun mulai meredup layaknya nyala obor yang kehabisan minyak tanah, semakin lama akan semakin berkurang cahayanya, sebelum akhirnya padam. Begitu pula, kondisi permainan tradisional saat ini. Adanya perkembangan zaman di bidang media informasi menjadi salah satu penyebab meredupnya keberadaan permainan tradisional. Hanya dengan mengakses di media internet, media jejaring sosial dan televisi, saat ini anak-anak di beberapa kota-kota besar di Indonesia bahkan juga di pedesaan, sudah dapat menikmati permainan-permainan budaya modern, seperti dalam contoh kecil: game online, jejaring sosial, video streaming, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Potret yang penulis gambarkan pada paragraf awal, merupakan alasan dasar mengapa perihal permainan tradisional patut untuk dikaji diteliti untuk ditelaah lebih mendalam lagi. Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan permainan tradisional semakin tergeserkan posisinya karena mudah dan cepatnya pengaruh budaya modern yang masuk ke Indonesia. Sebut saja, beberapa permainan tradisional era tahun 90 an antara lain, petak umpet, loncat tinggi, congklak, konclong atau sebagian daerah menyebutnya engklek, yang pada zaman nya adalah permainan favorit anak-anak

¹ Staf Pengajar di Universitas Bina Sarana Informatika Bandung

dengan media dan sarana apa adanya. Seiring dengan adanya modernisasi, permainan tradisional yang dahulu menjadi kegemaran anak-anak di era tahun 80-90 an kini semakin tergeser keberadaannya dengan budaya permainan modern di beberapa kota besar di Indonesia. Hal itu membuat peneliti melakukan penelitian mengenai permainan tradisional Konclong di Kampung Adat Dukuh Garut Selatan.

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti lebih fokus pada pelestarian permainan tradisional dengan objek penelitian permainan konclong dan subjeknya adalah para sesepuh adat atau ketua adat serta anak-anak kampung dukuh. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, sebuah pendekatan yang menekankan pada proses data diambil dan bagaimana membangun makna dari data-data tersebut. Kualitatif, lebih cenderung peneliti melakukan peran serta dan lebih leluasa dalam menginterpretasikan data sesuai dengan ilmu dan pengalaman peneliti karena peneliti merupakan bagian dari informan atau subjek kunci, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih mendalam. Pengolahan data dibantu melalui paradigma konstruktifis atau tradisi konstruktifis dengan metode etnografi, sebuah metode yang mendasarkan pada bagaimana tidak hanya kenapa budaya menjadi berubah. Untuk itu, etnografi sangat membutuhkan kreatifitas peneliti agar peneliti terlibat dan merasakan secara langsung kondisi masyarakat lokasi penelitian.

Konclong adalah permainan tradisional anak-anak Indonesia, dengan dasar permainan lebih dominan dimainkan oleh anak-anak wanita. Permainan konclong merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan konclong biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di area terbuka. Di beberapa daerah, konclong memiliki nama-nama berbeda-beda seperti engklek (Jawa), asinan, gala asin (Kalimantan), intingan (Sampit), tengge-tengge (Gorontalo), cak lingking (Bangka), dengkleng, teprok (Bali), gili-gili (Merauke), deprok (Betawi), gedrik (Banyuwangi), sonda (Mojokerto), sonlah, konclong, tepok gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi. Meskipun di beberapa daerah memiliki nama atau sebutan berbeda, tetapi dalam pola permainan nya tetap sama dan lebih di dominasi oleh kalangan anak-anak perempuan. Dari sekian istilah, nama konclong dipakai oleh warga Kampung Adat Dukuh.

Dalam permainan konclong terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan nya seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, kerja sama, dan kesehatan. Dalam arti lain permainan konclong juga memiliki nilai-nilai yang tersirat dari setiap permainan nya. Seperti pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah.

Pada permainan konclong juga memiliki beberapa jargon atau bahasa khas dalam permainan nya jargon dengan bahasa sunda seperti icil (kalah), licong (pemain melakukan kecurangan dalam permainan), lasut (pemain menurunkan kedua kakinya di kotak yang seharusnya pemain mengangkat satu kaki), kojo/gacu (pecahan genting yang dipakai pemain ketika bermain), dan anak bawang (sebutan untuk pemain yang baru mengikuti permainan konclong).

Sejarah mengenai permainan tradisional konclong, sudah ada dan mulai di mainkan pada zaman nenek moyang kita. Cara permainan yang mudah di ikuti membuat anak-anak pada masa itu, tertarik untuk mengikuti dan memainkan nya. Minimnya kecanggihan teknologi pada masa itu membuat permainan ini terjaga secara turun-temurun dari zaman ke zaman. Hingga akhir tahun 2000 dimana pada masa itu kecanggihan teknologi dan perkembangan media informasi mulai masuk ke Indonesia.

Adapun Kampung Adat Dukuh, Garut Selatan, lokasi penelitian, adalah Kampung yang masih tercatat sebagai daerah dengan adat istiadat yang masih patuh kepada aturan adat. Kampung Adat Dukuh merupakan desa dengan suasana alam dan tradisi yang dilandasi budaya religi yang kuat, serta berusaha mempertahankan kearifan lokal seperti permainan tradisional. Kerapnya anak-anak memainkan permainan konclong merupakan bukti bahwa warga Kampung Adat Dukuh sejak dini memperkenalkan budaya permainan tradisional kepada anak-anak.

Masyarakat Kampung Adat Dukuh sangat menjunjung keharmonisan dan keselarasan hidup bermasyarakat. Paham ini berpengaruh pada bangunan di Kampung Adat Dukuh yang tidak menggunakan dinding dari tembok dan atap dan genteng serta jendela kaca. Hal ini menjadi salah satu aturan yang dilatarbelakangi alasan bahwa hal yang berbau kemewahan akan mengakibatkan suasana hidup bermasyarakat menjadi tidak harmonis. Di kampung ini tidak diperkenankan adanya listrik dan barang-barang elektronik lainnya yang dipercaya selain mendatangkan manfaat juga mendatangkan kemudharatan yang tinggi pula. Alat makan yang dianjurkan terbuat dari pepohonan seperti layaknya bangunan, misalnya bambu batok kelapa dan kayu lainnya.

KAJIAN LITERATUR

Untuk dapat lebih mengetahui perkembangan penelitian di bidang permainan tradisional serta hasil yang pernah diperoleh pada penelitian sebelumnya maka digunakan kajian terdahulu seperti **Iswinarti (2010)** yang meneliti permainan Engklek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara kepada anak-anak yang diminta bermain *engklek*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif

interpretatif terhadap prosedur permainan *Engklek*, data hasil observasi dan wawancara, serta hasil FGD.

Penelitian lainnya dapat dilihat dari **Muhammad Ziad Ananta (2011)** yang meneliti permainan modern. Tipe penelitiannya kualitatif, dengan teknik pengumpulan data observasi, dan wawancara. Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa ternyata banyak anak-anak yang lebih memilih memainkan permainan modern daripada permainan tradisional seperti Point Blank, Poker, City Ville, Ayo Dance, dan Playstation. Hal ini tidak dapat terelakkan karena semakin canggihnya teknologi dan kehausan anak dalam memperoleh pengetahuan dan tantangan baru yang didapat dalam permainan modern game-game modern.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, **Lastriyana Yunandita (2011)**, lebih tertarik meneliti Pola Komunikasi Dalam Pelestarian Kampung Adat Suku Naga. Dengan tipe penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara. Hasil penelitian untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjalin di Kampung Adat Suku Naga.

Pengertian Permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban.

Menurut Asianbrain (2008), jika semua orang tua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Jenis Permainan

Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan. Yang membedakan adalah pengaruh atau efek dari jenis permainan tersebut. (1) Permainan Olah Raga (Sport). Bagi orang dewasa, olah raga bukan lagi menjadi sebuah permainan tetapi sesuatu yang serius dan kompetitif. Namun bagi anak, olah raga bisa menjadi satu permainan yang menyenangkan yang mengandung kesenangan, hiburan, dan bermain, tetapi tidak juga terlepas dari unsur partisipatif dan keinginan untuk unggul. Dalam permainan olah raga anak mengembangkan kemampuan kinestetik dan pengembangan motivasi untuk menunjukkan keunggulan dirinya (penekanan bukan pada persaingan tapi pada kemampuan) memberi kekuatan pada dirinya sendiri serta belajar mengembangkan

diri setiap waktu. (2) Permainan Perkelahian (*body contact*). Jenis permainan ini termasuk permainan modern, tapi banyak orang tua maupun guru memandangnya skeptis dan cemas, ini beralasan dari efek yang mungkin serius. Permainan ini merupakan jenis permainan modifikasi yang menuntut keseriusan anak untuk memenuhi kebutuhan akan kekuasaan. Hal tersebut sehat dan positif bagi anak, berguna untuk menguji keunggulan dan kekuatan di lingkungan sekitar. Jenis permainan ini adalah untuk menguji kemampuan dan pemikiran anak dalam dunia nyata dengan segala akibatnya.

Berdasarkan sifatnya permainan terdiri dari Permainan Aktif dan Permainan Pasif. Permainan aktif dan pasif ini hendaknya dilakukan dengan seimbang. (1) Permainan Aktif. Kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk berlari / membuat suatu dengan lilin/ cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar dari rumah dan sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan dan perubahan tubuh. (2) Permainan Pasif. Bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau tempat bermain.

Folklor Dan Permainan Tradisional

Folklor adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/*mnemonic devices* (Danandjaya, 1986). Folklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional.

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti *hopscotch* (*konclong*), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya Bishop & Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam

penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang (Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005).

Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Peran Permainan Tradisional

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : Aspek motorik : Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreatifitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. Aspek emosi: Kontrol emosi, ,mengasah empati, pengendalian diri. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek social : Menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih perab dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Aspek spriritual : Menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat Agung. Aspek ekologis : Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai/moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya²

Permainan Tradisional Konclong

Permainan konclong (dalam bahasa khusus Kampung Adat Dukuh, Garut) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan konclong biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus membuat kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat berhimpit vertical kemudian disebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Manfaat Permainan Konclong Bagi Anak

Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan konclong anak diharuskan melompat-lompat. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan. Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah

² Lihat Google Scholar

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. Psikologi/197507292005012-Ifa_Hanifah_Misbach/Laporan_Penelitian_Perrmainan_Tradisional_.pdf di akses pada 1 Mei 2013.

disepakati bersama. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan konclong melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka membuat barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak. Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata. Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata³

Cara Memainkan Permainan Konclong

Gambarlah kotak-kotak konclong dengan kapur, pecahan genting, atau goresan batu jika media beralaskan tanah merah. Kemudian pemain harus melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak konclong tersebut. Sebelum melompat, pemain harus melempar kepingan genting terlebih dahulu ke dalam kotak 1 (lihat gambar 1.2), lalu melompat dengan satu kaki di angkat satu demi satu kotak konclong. Terdapat beberapa kotak yang pemainnya tidak boleh mengangkat satu kakinya, yaitu nomor 4, 8, dan 9. Di kotak tersebut, kedua kaki wajib menginjak tanah.

Saat mengitari kotak-kotak sondah, pemain akan kembali menginjak kotak 3, 2, dan 1. Saat berada di kotak 9, pemain harus terlebih dahulu mengambil gentingnya baru kemudian menyelesaikan perjalanannya sampai ke garis start. Kini, pemain harus melempar gentingnya ke kotak 2, lalu kembali mengangkat satu kaki dan mengambil gentingnya dari kotak 9. Begitu seterusnya hingga genting tuntas menempati setiap kotak Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika:

1. Menginjak atau keluar garis kotak;
2. Menginjak kotak yang didalamnya terdapat pecahan genting;
3. Melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya;
4. Kaki tidak diangkat satu di nomor selain 4, 8, dan 9 atau mengangkat satu kaki di kotak 4, 8, dan 9.

Permainan tidak berakhir begitu saja jika genting pemain tuntas mengitari kotak konclong. Setelah itu, ada tahapan membawa genting dengan posisi tertebtu mengelilingi kotak konclong tanpa terjatuh. Adapun letak posisinya sebagai berikut:

1. Di atas punggung telapak tangan.
2. Di atas telapak tangan.

³ Lihat Google “ Manfaat Permainan Engklek “<http://satwikasaktaremedi.blogspot.com/2011/09/makalah-permainan-engklek.html> di akses pada 23 April 2013

3. Di atas punggung tangan yang dikepal.
4. Di atas telapak tangan yang dikepal.
5. Di atas jempol dan telunjuk tangan yang dikepal.
6. Di atas punggung dua jari (telunjuk dan jari tengah).
7. Di atas telapak dua jari.
8. Di atas pergelangan tangan yang telungkup.
9. Di atas pergelangan tangan yang terlentang.
10. Di atas siku tangan yang dilipat.
11. Di atas bahu kanan.
12. Di atas bahu kiri.
13. Di atas punggung kaki kanan.
14. Di atas punggung kaki kiri.
15. Di atas kepala.

Meletakan genting di atas kepala adalah posisi terakhir. Setelah membawanya mengelilingi kotak konclong, genting di atas kepala dijatuhkan ke telapak tangan dengan cara menundukan kepala, lalu pemain membelakangi kotak-kotak konclong dan harus melempar genting tersebut tepat di salah satu kotak. Jika berhasil maka pemain mendapat bintang di kotak tempat terjatuhnya genting. Artinya, si pemilik bintang di bebaskan untuk tidak mengangkat satu kakinya di kotak tersebut. Sebaliknya, jika langkah nomor 13 M, Husna ; 2009 :37

Gambar 2.1 Arena Permainan

5	6	7
4		9
8		
	3	
	2	
	1	

⁴ M, Husna ; 2009 :37

Kearifan Lokal

Pengertian Kearifan Lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, terdiri dari 2 kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). *Local* berarti setempat dan *wisdom* sama dengan kebijaksanaan. Dengan kata lain maka *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Secara filosofis, kearifan lokal dapat diartikan sebagai sistem pengetahuan masyarakat lokal/pribumi yang bersifat empirik dan pragmatis. Bersifat empirik karena hasil olahan masyarakat secara lokal berangkat dari fakta-fakta yang terjadi di sekeliling kehidupan mereka. Sedangkan bertujuan pragmatis karena seluruh konsep yang terbangun sebagai hasil olah pikir dalam sistem pengetahuan itu

bertujuan untuk pemecahan masalah sehari-hari (daily problem solving). Kearifan lokal merupakan sesuatu yang berkaitan secara spesifik dengan budaya tertentu (budaya lokal) dan mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu (masyarakat lokal). Dengan kata lain, kearifan lokal bersemayam pada budaya lokal (local culture). Seperti telah dikemukakan oleh Bosch, yang penting ialah mengembangkan kreativitas para pelaku budaya sendiri sehingga dapat menumbuhkan “ Kearifan Lokal “ ketika menghadapi terjerangan pengaruh kebudayaan asing (Rosidi Ajip; 2009: 29).

METODE PENELITIAN

Dari uraian di atas peneliti mendapatkan menetapkan konteks masalah mengenai pelestarian permainan tradisional yang menekankan pada nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ranah penelitian yaitu kearifan lokal dan budaya. Dari konteks masalah tersebut peneliti memaknai hasil penelitian nya dengan menggunakan paradigma konstruktifis, pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode etnografi. Studi etnografi menurut kajian nya memiliki beberapa penjelasan-penjelasan dan cara pandang yang berbeda dari masa ke masa seperti menurut Margaret Mead di kutip dalam buku “ Metode Etnografi ” berkata “ Antropologi sebagai sebuah ilmu pengetahuan secara keseluruhan tergantung pada laporan-laporan kajian lapangan yang dilakukan oleh individu-individu dalam masyarakat-masyarakat yang nyata hidup.

Dari penjelasan yang sudah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka penelitian yang telah dilakukan, fokus pada rumusan masalah yaitu “ Bagaimana Nilai-Nilai Pada Permainan Tradisional Konclong sebagai Wujud Pelestarian Kearifan Lokal Kampung Adat Dukuh Garut Selatan dan Identitas Kebudayaan Nasional .”? Kemudian untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka dapat diambil beberapa pertanyaan penelitian yang berguna untuk menjawab dari rumusan masalah yang diteliti meliputi bagaimana nilai-nilai motorik anak pada permainan konclong, bagaimana konstruksi nilai-nilai kognitif anak yang terkandung pada permainan konclong, dan bagaimana konstruksi nilai-nilai moral anak yang terkandung pada permainan konclong. Dapat diketahui dari hasil penelitian itu berupa nilai-nilai dari aspek motorik anak pada permainan konclong. Konstruksi nilai-nilai kognitif anak yang terkandung pada permainan konclong. Memahami konstruksi nilai-nilai moral anak yang terkandung pada permainan konclong.

PEMBAHASAN

Nilai-Nilai Motorik pada Permainan Konclong

Aspek dasar dari setiap permainan tradisional termasuk konclong adalah melatih motorik anak pada saat bermain. Berdasarkan temuan di lapangan bahwa konclong memiliki tiga konsep dasar yang dapat mendorong motorik anak yaitu berlatih daya tahan, keseimbangan dan daya lentur. Konclong melatih anak agar memiliki nilai-nilai tersebut sehingga dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Hal ini pula

yang diamini oleh informan F3 sebagai pelestari permainan tradisional di kota Bandung.

“Unggulnya permainan tradisional itu, mengajak anak untuk bermain sesuai usianya, melatih anak untuk berkreasi agar berkembang normal. Sedangkan permainan modern, rata-rata justru tidak mendidik anak pada dunia nyata, sehingga anak tidak berkembang sesuai yang diharapkan anak seusia mereka.”

Lalu bagaimana dengan pengakuan anak-anak di Kampung Dukuh? Mereka merasa senang memainkan konclong. Rasa senang dengan alasan yang sangat dasar yaitu karena dapat bersama-sama dengan teman sebayanya. Sedangkan seperti yang kita ketahui bahwa permainan modern sering kali anak-anak bermain dengan lawan main yang tidak sebaya, bahkan berbeda usia yang cukup dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak-anak. Informan F4 dan F5 menuturkan perasaannya dengan tulus yang menggambarkan kepolosan anak-anak.

“ heheh asyik aja main konclong, bareng temen-temen sebelum kita pergi ngaji. Biasanya kita janjian dulu dilapang setelah pulang sekolah.”

Seperti yang ditegaskan oleh John W Santrock dalam buku Perkembangan Anak, bahwa setiap anak memang memiliki masa tumbuh kembang, diantaranya perkembangan pada aspek motorik meliputi motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus pada permainan konclong seperti pada gerakan melempar media “logam” atau pecahan genteng sebagai alat permainan ke dalam kotak-kotak yang tersedia. Pada saat melempar pecahan genteng tersebut tentu membutuhkan konsentrasi sekaligus kelembutan dari anak-anak agar dapat masuk tepat pada tengah-tengah kotak konclong.

Demikian pula nilai motorik kasar pada permainan konclong. Melatih anak agar anak selalu sehat melalui berbagai gerakan yang menuntut setiap anak untuk tampil prima. Melalui gerakan – gerakan yang sederhana, anak-anak terlihat penuh konsentrasi, menikmati tahap demi tahap dari proses permainan konclong. Satu sama lainnya ingin menampilkan gerakan permainan yang baik. Adapun contoh kasar pada gerakan permainan konclong adalah pada saat anak memulai permainan dengan mengangkat sebelah kaki, melompat hingga pada mengayunkan sebelah kaki yang di atasnya terdapat pecahan genteng atau logam. Keseluruhan gerakan dari awal hingga akhir adalah gerakan motorik kasar anak yang bermanfaat untuk gerak tubuh sekaligus kesehatan secara fisik.

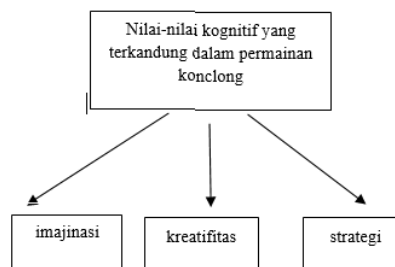
Konstruksi Nilai-Nilai Kognitif pada Permainan Konclong

Nilai-nilai yang terkandung pada permainan konclong mengacu pada manfaat dari permainan tersebut. Selain juga menyehatkan anak juga membuat anak lebih kreatif. Artinya secara kognitif permainan tradisional sangat membantu anak lebih dapat mengasah dan melatih aspek kognitifnya. Ada beberapa hal yang meliputi aspek nilai kognitif yaitu melatih imajinasi, kreatifitas, strategi sekaligus melatih anak untuk menyelesaikan masalah atau problem solving. Konsep nilai-nilai tersebut peneliti dapatkan secara langsung di Kampung Adat Dukuh, tepatnya anak-anak sebaya

dengan gembiranya memainkan permainan tradisional konclong. Sebenarnya apa yang dirasakan oleh anak-anak pada saat memainkan konclong? Berikut ini rekonstruksi makna yang diperoleh tentang hal tersebut.

“cape udahnya tapi seneng....F4, gembira aja, dan saya lebih bisa mencoba menyelesaikan permainan dengan baik...F5, badan keringetan tapi sehat...F4, saya juga saat main harus menyiapkan cara supaya bisa menang heheh F5.”

Melalui bahasa atau ucapan yang sederhana, tapi justru mencerminkan bahwa inilah bahasa anak-anak seusianya. Tidak berbelit-belit, polos dan apa adanya, namun tidak mengurangi makna sebenarnya. Sesungguhnya apa yang diungkapkan oleh F4 dan F5 adalah hal yang terkait dengan nilai-nilai kognitif. Mereka jujur merasakan bahwa permainan konclong dapat melatih mereka untuk merasakan apa yang disebut rasa “gembira” berimajinasi dengan rasa tersebut. Kemudian anak-anak juga mencoba melakukan cara dalam hal ini adalah strategi dalam menyelesaikan permainan dengan cara yang baik. Disamping itu melalui pengakuan anak-anak tersebut diperoleh makna bahwa mereka merasa capek, badan berkeringat tapi secara fisik diakui bahwa mereka merasakan lebih sehat. Sebab, anak-anak mengartikan bahwa setiap gerakan yang dapat mengeluarkan keringat berarti badannya sehat. Berikut ini secara umum permainan bahasan mengenai aspek kognitif dari permainan konclong yang dirangkum dari data penelitian.



Gambar. nilai-nilai yang terkandung dalam permainan konclong
Sumber: Pengolahan Data Penelitian

Peran permainan konclong bagi tumbuh kembang anak sangat baik, selain melatih daya tahan tubuh, kelenturan tubuh, juga dapat dijadikan sebagai media mengembangkan imajinasi, kreatifitas, pengendalian diri, kerja sama sesama teman, dan penghayatan nilai-nilai moral. Konclong juga melatih anak untuk lebih dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya di masa tumbuh kembang anak yang ingin bersosialisasi dengan temannya, untuk saling mengenal satu sama lain. Dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan data lapangan, peneliti melihat warga Kampung Adat Dukuh yang meskipun domisili mereka anak-anak pedesaan yang cenderung pemalu, tetapi ketika mereka berkumpul dan bermain bersama teman-temannya mereka akan sangat terbuka dan coba untuk dapat saling mengenal satu sama lain. Demikian pula tentang nilai-nilai kognitif pada permainan konclong tersebut. Seperti yang telah dipaparkan pada halaman sebelumnya, bahwa anak-anak yang menjadi bagian dalam penelitian ini (informan) mereka sangat realitis dan

mengakui apa adanya tentang perasaan mereka. Terkait dengan nilai-nilai ini, anak-anak meskipun tidak merasakan bahkan tidak mengetahui secara langsung, akan tetapi dari pengakuan dan pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kognitif sangat melekat pada permainan konclong. Selain anak merasakan hiburan, gembira dapat berkumpul dengan teman-teman sebaya, mereka sebenarnya juga mengakui bahwa konclong membuat mereka lebih sehat, semangat, kompak, kreatif dan lebih berani dalam menentukan pilihan sesuai dengan usia mereka.

Konstruksi Nilai-Nilai Ekologis dan Moral pada Permainan Konclong

Permainan konclong hampir tidak memiliki kekurangan, semua gerakan-gerakan pada konclong mendidik anak-anak untuk menjadi anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan mereka. Termasuk dalam hal memilih lingkungan dan memperlakukan lingkungan. Hanya saja, kekurangannya adalah sulitnya mendapatkan ruangan terbuka atau lapangan bermain, dikarenakan alih fungsi ruang publik yang biasa digunakan anak-anak bermain. Dulu pada zamannya ruang terbuka atau lapangan yang biasa digunakan anak-anak berkumpul dan bermain, saat ini nyaris hilang. Akibatnya, anak-anak memilih tempat-tempat bermain seperti mall, taman rekreasi dan tempat ramai lainnya. Tempat-tempat dimana banyak orang yang tidak sebaya dengan mereka.

Minimnya ruang terbuka, di dukung oleh peran orang tua yang secara tidak sengaja tidak memperkenalkan permainan tradisional, juga mendorong menghilangnya permainan konclong untuk dihampir daerah dan perkotaan. Untung saja di Kampung Adat Dukuh, sebuah perkampungan yang masih kental memegang adat istiadat, termasuk dalam melestarikan permainan konclong. Mereka mengakui bahwa banyak nilai-nilai yang layak dijadikan sebagai warisan budaya dari permainan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh F1 kepada peneliti beberapa waktu lalu, mengenai nilai warisan budaya konclong.

“Konclong melatih anak untuk menghargai lingkungannya, dengan membiarkan ruang terbuka yang dapat dijadikan sebagai tempat bermain. Konclong juga membuat anak menjadi sehat alami, tanpa harus mengeluarkan uang, karena gerakan pada permainan konclong membuat anak lebih aktif menggerakkan tubuhnya dan berpikir kreatif agar dapat memenangkan permainan. Konclong juga memberikan nilai terhadap jiwa anak untuk berperilaku sosial, memahami lingkungannya sebagaimana mestinya. Dengan demikian, anak telah menegakkan nilai-nilai positif baik terhadap dirinya maupun orang lain.”

Ungkapan informan tersebut, juga diperkuat oleh Rahmat Jabaril. Sebagai pelaku pelestarian budaya Rahmat mengungkapkan bahwa nilai-nilai moral sangat penting ditanamkan kepada anak sejak dini. Nilai-nilai ini yang akan menjadi alat pengendali agar anak tidak melakukan aktivitas yang dapat merugikan orang lain. Banyak cara bagaimana orang tua menanamkan nilai-nilai moral pada anak. Salah satunya melalui permainan konclong. Permainan ini, membiasakan anak untuk dapat mengenali lingkungannya dan memperlakukan lingkungan dengan baik.

PENUTUP

Dapat ditarik kesimpulan dari semua penjelasan diatas mengenai pelestarian, yaitu bagaimana suatu kelompok masyarakat atau suatu budaya dapat mempertahankan kebiasaan atau perilaku sehari-hari yang menjadi suatu wujud kebudayaan dari massa ke massa. Warga Kampung Adat Dukuh masih menanamkan konsep dasar permainan konclong kepada anak-anak penerus mereka secara re-generasi dengan memberikan pemahaman pola permainan secara jelas agar anak-anak tertarik memainkannya. Warga Kampung Adat Dukuh sangat memegang teguh nilai-nilai yang terkandung dalam permainan konclong dengan tetap melakukan upaya-upaya pelestarian permainan tradisional di tengah himpitan budaya permainan modern. Membangun sebuah paradigma baru di tengah perkembangan zaman yang pesat yang dimaknai melalui budaya permainan tradisional di Kampung Adat Dukuh. Nilai-nilai kearifan lokal pada permainan konclong tetap lestari dan masih diakui manfaatnya oleh anak-anak dan para orangtua seperti nilai motorik, kognitif dan nilai-nilai moral. Upaya pelestarian permainan konclong jelas sudah tergambarkan dari analisis data peneliti. Seperti menanamkan nilai-nilai norma secara turun temurun guna memperthankan keberadaan permainan tradisional sebagai salah satu wujud kearifan lokal seperti halnya warga Kampung Adat Dukuh yang masih menjaga baik keberadaan permainan tradisional konclong hingga massa sekarang meskipun kendala ada dalam melestarikannya. Untuk itu perlu ditekankan kembali, atau penting mengenalkan kembali permainan tradisional kepada putra-putri Indonesia tidak hanya pada saat peringatan kemerdekaan Republik Indonesia, tapi menjadi bagian yang terintegrasi pada kurikulum pendidikan sehingga anak-anak dapat lebih mengenalnya. Selain itu, permainan tradisional ini dapat dihidupkan kembali dan dimulai dari lingkungan pendidikan. Mudah-mudahan saran-saran berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu upaya positif dalam melestarikan nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional, salah satunya permainan konclong sebagai sebuah identitas budaya nasional Indonesia.

Layaknya sebuah penelitian selalu menghasilkan data penelitian yang masih bisa dikembangkan kembali atau penelitian lanjutan. Hal ini merupakan karakteristik ilmu pengetahuan yang dinamis selalu dapat dikembangkan kembali. Demikian pula dengan hasil penelitian ini, tentu masih ada saja peluang bagi penelitian selanjutnya. Untuk itu, disarankan agar peneliti dapat melakukan kajian mendalam tentang peran pemerintah dalam melestarikan kembali permainan tradisional. Sebagai bahan rujukan dengan menggunakan hasil penelitian ini.

Bagi warga Kampung Adat Dukuh, tetap menjaga budaya permainan tradisional sebagai wujud kearifan lokal dan identitas bangsa, merupakan langkah tepat dan semoga dapat dicontoh bagi masyarakat di kampung lainnya. Tetap menjaga kebudayaan guna mempertahankan prinsip-prinsip kebudayaan lokal. Pemerintah siap tanggap dengan membangun sistem sosialisasi setiap nilai-nilai kearifan lokal terutama pada masyarakat perkotaan. Salah satu saran yang dapat dilakukan adalah membangun sistem melalui kurikulum pendidikan. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya budaya sebagai jati diri bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo
- Bogdan dan Taylor, Qualitative Research for Education: An. Introduction to Theory and Methods dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif*,
- Danandjaja, J. (1986). *Foklor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Gardjito. 1991. *Preservation and conservation of library materials in tropical countries with particular reference to the national library of Indonesia*. Tesis untuk memperoleh gelar master bidang library science di loughborough university.
- Husna , *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : CV Andi Offset, 2009.
- Lexy J. Moleong, M.A (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
- Margaret Mead, A Handbook of Method in Cultural Anthropology dalam *Metode Etnografi*, James P.Spradley ;Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Rosidi Ajip, *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Sunda*. (Bandung : PT Kiblat Buku Utama, 2009).
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* Bandung: Alfabeta, 2007.
- Spradley James, *Metode Etnografi* Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Zubaidi Advan Navis, *Jurnal Ilmu Komunikasi* Surabaya: Universitas Sunan Ampel 2012.

Sumber lain:

Google Scholar

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. Psikologi/197507292005012-](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._Psikologi/197507292005012-)

[Ifa Hanifah Misbach/Laporan Penelitian Permainan Tradisional .pdf](#)

<http://satwikasaktaremidi.blogspot.com/2011/09/makalah-permainan-engklek.html>